

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-144740

(P2003-144740A)

(43)公開日 平成15年5月20日(2003.5.20)

(51)Int.Cl.⁷
A 6 3 F 9/00識別記号
5 0 8
5 1 3F I
A 6 3 F 9/00テマコト[®](参考)
5 0 8 G
5 0 8 H
5 0 8 Z
5 1 3

審査請求 未請求 請求項の数 5 O.L (全 9 頁)

(21)出願番号 特願2001-346313(P2001-346313)

(71)出願人 000129149

株式会社カブコン

大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

(22)出願日 平成13年11月12日(2001.11.12)

(72)発明者 高木 健嗣

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カブコン内

(72)発明者 日高 純一

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カブコン内

(74)代理人 100086380

弁理士 吉田 稔 (外2名)

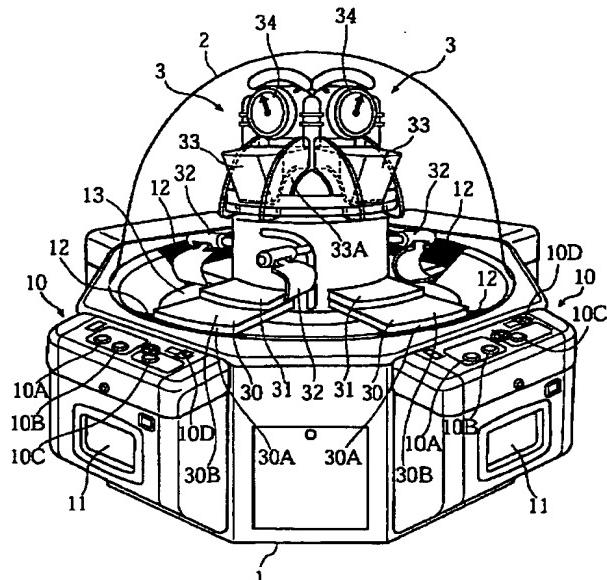
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 景品獲得ゲーム装置

(57)【要約】

【課題】 景品獲得のチャンスを平等に与え、誰にでも簡単にゲームを楽しむことができる景品獲得ゲーム装置を提供する。

【解決手段】 メインボード30上に景品を移し乗せ、さらにそのメインボード30上で定期的に往復移動するプッシャー31に景品を押し出せるようにして、メインボード30からすべり落ちた景品を獲得するための景品獲得ゲーム装置であって、メインボード30の上方には、あらかじめ景品を収めた状態とされ、ある程度傾いた状態で景品を落下させるパケット33が配置されている。このパケット33は、ルーレット34の出目に応じて傾けられる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 メインボード上に景品を移し乗せ、さらにそのメインボード上で自律的に動作するブッシャーに景品を押し出させるようにして、前記メインボードからすべり落ちた景品を獲得するための景品獲得ゲーム装置であって、

前記メインボードの上方に景品を収めた状態で配置され、ある程度傾いた状態で景品を落下させるバケットと、前記バケットの傾きを確率的事象に応じて決定するためのチャンスジェネレータと、
を具備することを特徴とする、景品獲得ゲーム装置。

【請求項2】 前記チャンスジェネレータは、ルーレット方式により前記バケットの傾きを決定する、請求項1に記載の景品獲得ゲーム装置。

【請求項3】 前記メインボードの下方には、多数の景品が載せられた状態で回転するターンテーブルが設けられており、このターンテーブル上の景品は、操作クレーンですくい取られるようにして所望のタイミングで前記メインボード上に移し乗せられる、請求項1または2に記載の景品獲得ゲーム装置。

【請求項4】 前記メインボードの下方には、景品を受け取るための受け口が設けられており、前記バケットは、ある程度傾いた状態で前記受け口や前記メインボードに向かって景品を落下させる、請求項1ないし3のいずれかに記載の景品獲得ゲーム装置。

【請求項5】 前記メインボード、ブッシャー、バケット、およびチャンスジェネレータからなるゲームシステムは、ドーム状の透明ケースに覆われた状態で放射状に複数配置されている、請求項1ないし4のいずれかに記載の景品獲得ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、いわゆるプライズ機として利用され、メインボード上に移し乗せた景品をブッシャーに押し出させ、メインボードからすべり落ちた景品を獲得するための景品獲得ゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】 たとえばゲームセンタなどに設置されているアーケードゲーム機には、一般に「プライズ機」と称され、比較的小さい袋菓子やおもちゃなどを景品として獲得できる景品獲得ゲーム装置がある。従来の景品獲得ゲーム装置は、ボタン操作に応じて操作クレーンをシーケンス動作させることでメインボード上に景品を移し乗せ、さらにそのメインボード上で定期的に往復移動するブッシャーに景品を押し出せるようにして、メインボードからすべり落ちた景品を取り出せるように構成されている。

【0003】 このような景品獲得ゲーム装置によれば、大きく分けて、操作クレーンを用いて具合良く景品をす

くい取る操作テクニックと、ブッシャーの動きに合わせてメインボード上の適当な場所に景品を移し乗せる際の操作タイミングとがプレイヤに要求される。つまり、1プレイごとに景品を獲得できるか否かは、プレイヤの腕前にかかっていると言っても過言ではなく、ボタン操作をうまく行えば景品を獲得することができる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記した従来の景品獲得ゲーム装置では、専らプレイヤの人为的 operationによる善し悪しが景品獲得を左右するので、はじめてゲームを行う者などにとっては景品を獲得するチャンスがあまりないように感じられ、誰でも最初から簡単にゲームを楽しめるわけではなかった。

【0005】

【発明の開示】 本発明は、このような事情のもとで考え出されたものであって、景品獲得のチャンスを平等に与え、誰にでも簡単にゲームを楽しませることができる景品獲得ゲーム装置を提供することを、その課題としている。

【0006】 上記の課題を解決するため、本発明では、次の技術的手段を講じている。

【0007】 すなわち、本発明によれば、メインボード上に景品を移し乗せ、さらにそのメインボード上で自律的に動作するブッシャーに景品を押し出せるようにして、メインボードからすべり落ちた景品を獲得するための景品獲得ゲーム装置であって、メインボードの上方に景品を収めた状態で配置され、ある程度傾いた状態で景品を落下させるバケットと、バケットの傾きを確率的事象に応じて決定するためのチャンスジェネレータとを具備することを特徴とする、景品獲得ゲーム装置が提供される。

【0008】 好ましい実施の形態によれば、チャンスジェネレータは、ルーレット方式によりバケットの傾きを決定する。

【0009】 他の好ましい実施の形態によれば、メインボードの下方には、多数の景品が載せられた状態で回転するターンテーブルが設けられており、このターンテーブル上の景品は、操作クレーンですくい取られるようにして所望のタイミングでメインボード上に移し乗せられる。

【0010】 他の好ましい実施の形態によれば、メインボードの下方には、景品を受け取るための受け口が設けられており、バケットは、ある程度傾いた状態で受け口やメインボードに向かって景品を落下させる。

【0011】 他の好ましい実施の形態によれば、メインボード、ブッシャー、バケット、およびチャンスジェネレータからなるゲームシステムは、ドーム状の透明ケースに覆われた状態で放射状に複数配置されている。

【0012】 本発明によれば、たとえば1プレイ中に操作クレーンを操作してターンテーブル上の景品をメイン

ボード上に移し乗せたり、プッシャーの動きに合わせてメインボード上の適当な場所に景品を移し乗せる動作やタイミングに失敗し、メインボードから景品が全然落ちずに獲得できないことがある。そうした場合でも、たとえばチャンスジェネレータがルーレットと同じような挙動を示し、このチャンスジェネレータの確率的動作結果に応じてパケットが傾けられるので、人為的動作の善し悪しに関係なくある程度の確率でパケットの景品を獲得するチャンスが平等に与えられ、誰にでも簡単にゲームを楽しむことができる。

【0013】本発明のその他の特徴および利点は、添付図面を参照して以下に行う発明の実施の形態の説明によって、より明らかになるであろう。

【0014】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好ましい実施の形態を、図面を参照して具体的に説明する。

【0015】図1は、本発明に係る景品獲得ゲーム装置の外観図である。この景品獲得ゲーム装置は、たとえばゲームセンタなどに設置されるアーケードゲーム機であって、比較的小さい袋菓子やおもちゃなどを景品として獲得できる、いわゆる「プライズ機」と称されるものである。ちなみに、一例として本実施形態に示す景品獲得ゲーム装置は、最大で4人のプレイヤによる同時プレイを可能としたものである。

【0016】景品獲得ゲーム装置は、大別すると、操作部10や景品取り出し口11を四方に配置した角柱状の機台1、機台1の上部を覆うドーム状の透明ケース2、および操作部10の手前に立つ各プレイヤと対峙するように、機台1の上部に一体となって放射状に配置され、透明ケース2によって全体が覆われた複数のゲームシステム3に分けられる。特に図示しないが、機台1は、その底面にオプションとしてのスタンドが取り付け可能とされ、設置場所などに応じて全体的な高さを変更することができる。

【0017】細部について見ると、各操作部10には、各種の操作ボタン10A、10B、10Cやコイン投入口10Dが設けられている。各操作部10の下方には、獲得した景品を取り出すための景品取り出し口11が設けられている。透明ケース2に覆われた機台1の上部における外周側各所には、各ゲームシステム3から景品を受け取って景品取り出し口11まで導くための受け口12が設けられている。特に図示しないが、受け口12には、開閉蓋が設けられている。また、機台1の上部にあって受け口12よりも内周側には、多数の景品を搭載した状態で常にゆっくりとした速度で回転し、各ゲームシステム3に共通して用いられるターンテーブル13が設けられている。各ゲームシステム3は、メインボード30、プッシャー31、操作クレーン32、パケット33、およびチャンスジェネレータとしてのルーレット34により構成される。以下、従来と同様とする点につい

ては適宜説明を省略し、特に注目すべき点に限って詳しく説明する。

【0018】操作ボタン10Aは、ターンテーブル13上の景品をすくい取るまでの初期動作を操作クレーン32に行わせるために用いられる。操作ボタン10Bは、すくい取った景品を解き放すといった最終動作を操作クレーン32に行わせるために用いられる。操作ボタン10Cは、ルーレット34の挙動を停止させるために用いられる。ちなみに、各操作ボタン10A、10B、10Cには、発光や点滅などによってプレイヤに操作を促すためのランプが内蔵されている。

【0019】受け口12に設けられた開閉蓋は、コイン投入口10Dにコインを入れてゲームプレイを始めるまでは受け口12を閉じた状態にあり、ゲームプレイを始める際に開放状態とされる。

【0020】ターンテーブル13は、誰もプレイ中にならないデモンストレーション動作中にあってもゆっくりと回転するものとされる。もちろん、ターンテーブル13は、誰かがゲームプレイ中にあってもゆっくりと回転する状態とされる。このターンテーブル13上には、装置を管理する者などによってあらかじめ多数の景品がまんべんなく載せ置かれた状態とされるが、景品が獲得されることである程度少なくなると、管理者は、必要に応じて透明ケース2を開けた状態とし、ターンテーブル13上に景品を補充することができる。

【0021】メインボード30は、その先端部30Aが受け口12の上方に位置して、機台1の径方向に沿って水平に固定された状態にある。このメインボード30の下方をターンテーブル13が回転しながら通過するよう構成されている。なお、メインボード30上には、景品を乗せるためのスペース30Bが与えられており、管理者は、このスペース30Bにあらかじめ景品を置いておくこともできる。

【0022】プッシャー31は、概ねメインボード30と同じ幅寸法であるが、メインボード30上のスペース30Bとは重なることがないように、機台1の径方向に沿って定期的に往復移動するよう構成されている。つまり、プッシャー31は、その往復移動区間にタイミング良く乗せられた景品を前方（機台1の径方向外向き）に押し出し、それに応じてメインボード30上のスペース30Bにある景品を間接的に押し出してすべり落すといった役割を果たすものである。メインボード30上からすべり落ちた景品は、受け口12に向かって落ちていく。

【0023】操作クレーン32は、ターンテーブル13上にある景品をすくい取ってそのまま上昇し、その後すくい取った景品を解き放すといった動作をボタン操作に応じて段階的に逐次行うものである。操作クレーン32から解き放たれた景品は、概ねプッシャー31の往復移動区間に落ちる。

【0024】パケット33は、多数の景品を収めておくためのものであって、メインボード30やプッシャー31、操作クレーン32よりも上方に配置されている。図2は、パケット33とその周辺部品を説明するための説明図であって、この図によく示すように、パケット33は、当初、多数の景品Aを収容保持した状態で一定の姿勢に保たれているが、ルーレット34の動作に応じて段階的に傾いた姿勢となるように構成されている。パケット33の脇には、その傾き度合いを示すための目盛33Aが設けられている。目盛33Aには、「0」～「GET」（「GET」は「3」を意味する）までの傾き度合いが示されている。つまり、パケット33は、傾き度合いが「0」～「2」のとき、収容保持した景品Aを落下させることはないが、傾き度合いが「GET」となると、収容保持したほぼ全ての景品Aを落下させることとなる。パケット33から落下した景品Aは、メインボード30上に着地するものもあれば、受け口12に向かって直接落ちていくものもある。ちなみに、パケット33は、景品Aが外から良く見えるようにたとえば透明なアクリル板などで構成されており、パケット33の内部には、比較的小型としながらも景品形状にとらわれることなく、いろんな景品をあらかじめ収めておくことができる。なお、パケット33の傾き度合いがたとえば「2」であっても、景品Aの収め具合によっては幾つかの景品Aが落ちることもある。パケット33の傾き度合いは、1プレイが終わってもそのままとされる。パケット33は、傾き度合いが1つずつ段階的にコマ送りするようにして傾けられる。また、パケット33が傾いた状態となってパケット33内に景品Aが無くなってしまうと、管理者は、必要に応じて透明ケース2を開けた状態とし、パケット33内に景品Aを補充することができる。

【0025】ルーレット34は、1プレイ毎にパケット33の傾きを確率的支配の下で決定するためのものである。図3は、ルーレット34を概念的に説明するための説明図であって、この図によく示すように、ルーレット34は、一例として10分割された盤面に出目が記されたルーレット盤34Aと、自動的に回転し始めて出目を指示する指針34Bにより構成されている。このようなルーレット34は、操作ボタン10Cを押下すると、指針34Bが概ね1回転した後に止まり、その指針34Bが差し示す出目に応じてパケット33の傾き度合いが決定される。たとえば、パケット33が傾き度合い「0」のとき、ルーレット34の出目が「+3」となると、パケット33が傾き度合い「GET」まで傾けられる。また、パケット33が傾き度合い「2」のとき、ルーレット34の出目が「-2」となると、上記とは逆方向にパケット33が傾き度合い「0」となるように動作される。つまり、ルーレット34の出目に応じた度数だけパケット33が傾けられ、景品Aを獲得するチャンスが生じるのである。なお、たとえばパケット33の傾き

度合いが「0」のとき、ルーレット34の出目が「-？」となつても、パケット33が逆方向に傾くことはない。パケット33の傾き度合いは、あくまでも「0」～「GET」までの範囲とされる。

【0026】さらに、図4は、図1に示す景品獲得ゲーム装置の回路ブロック図である。景品獲得ゲーム装置は、CPU50を備え、これにバス接続されたROM51、RAM52、およびI/O部53を有している。I/O部53には、操作ボタン(A)10A、操作ボタン(B)10B、操作ボタン(C)10C、ターンテーブル駆動部60、操作クレーン駆動部61、ルーレット制御部62、プッシャー駆動部63、開閉蓋駆動部64、およびコイン検出部65がそれぞれ接続されている。

【0027】CPU50は、本装置の制御中枢として機能するものであって、ROM51に記憶されているゲームプレイ実行プログラムに基づいて各部の動作を制御する。ROM51には、ゲームプレイ実行プログラムのほか、各種の制御プログラムなどが記憶されている。RAM52は、CPU50にワーキングエリアを提供する。

【0028】操作ボタン(A)10A、操作ボタン(B)10B、および操作ボタン(C)10Cは、プレイヤーにそれぞれ押下されると、各操作信号をI/O部53を介してCPU50に伝える。ターンテーブル駆動部60は、CPU50の制御に応じてターンテーブル13を駆動制御する。操作クレーン駆動部61は、CPU50の制御に応じて操作クレーン32を駆動制御する。ルーレット制御部62は、CPU50の制御に応じて指針34Bを回転させたり止めたりし、指針34Bの停止角度に応じて出目情報をCPU50に伝える。プッシャー駆動部63は、CPU50の制御に応じてプッシャー31を駆動制御する。開閉蓋駆動部64は、CPU50の制御に応じて開閉蓋を駆動制御する。コイン検出部65は、コイン投入口10Dから投入されたコインを検出し、それに応じて検出信号をCPU50に伝える。

【0029】次に、景品獲得ゲーム装置の動作について、図5に示すフローチャートを参照しながら説明する。

【0030】図5は、ゲームプレイ処理の動作手順を示すフローチャートであって、まず、景品獲得ゲーム装置に電源を投入すると、CPU50は、デモンストレーション処理を実行する(S1)。このデモンストレーション処理では、ターンテーブル13が回転させられるとともに、プッシャー31が前後に往復移動させられる。ちなみに、ターンテーブル13とプッシャー31は、メンテナンス作業時などを除いて電源投入されている限り常に稼動状態とされる。

【0031】そうしてデモンストレーション処理を実行中、コインが投入されると(S2:YES)、CPU50は、開閉蓋を開閉させた後(S3)、まず最初にプレイヤーによって操作ボタン(A)10Aが押下されたか否

かを監視する(S4)。

【0032】操作ボタン(A)10Aが押下されると(S4:YES)、CPU50は、操作クレーン32にすくい取り動作を行わせる(S5)。この操作クレーン32のすくい取り動作によれば、ターンテーブル13上の景品が操作クレーン32にすくい取られ、そのまま操作クレーン32が所定位置まで上昇移動した後、自動的に停止する。もちろん、操作ボタン(A)10Aを押下するタイミングによっては、操作クレーン32に景品をすくい取らせるのに失敗することもある。

【0033】そうした後、CPU50は、続いて操作ボタン(B)10Bが押下されたか否かを監視する(S6)。

【0034】操作ボタン(B)10Bが押下されると(S6:YES)、CPU50は、操作クレーン32に解放動作を行わせる(S7)。この操作クレーン32の解放動作によれば、持ち上げられた状態の景品が操作クレーン32に離し落とされ、その景品がメインボード30上におけるプッシャー31の往復移動区間付近に落下する。このとき、操作ボタン(B)10Bを押下するタイミングによっては、プッシャー31の上面に景品が乗ってしまったり、メインボード30上にある他の景品を押し出し難い箇所に景品が乗ってしまうことがある、目標とする落下位置から逸れることでメインボード30上の景品をすべり落とすのに失敗することもある。操作タイミングに成功した場合には、操作クレーン32から落下した景品をプッシャー31が具合良く押し出すことで、メインボード30上にある別の景品が間接的に押し出され、メインボード30上から幾つかの景品がすべり落ちる。こうしてメインボード30からすべり落ちた景品は、受け口12を通じて景品取り出し口11まで導かれ、プレイヤは、人為的動作の結果として景品を獲得することができる。なお、操作クレーン32が解放動作を行った後には、次にパケット33から落下してくる可能性のある景品Aの邪魔にならないように、操作クレーン32が所定の位置に戻される。

【0035】さらにその後、CPU50は、景品の獲得に成功したか失敗したかにかかわらず、ルーレット34の指針34Bを回転させる(S8)。

【0036】そうした後、CPU50は、続いて操作ボタン(C)10Cが押下されたか否かを監視する(S9)。このとき、操作ボタン(C)10Cに内蔵されたランプが発光あるいは点滅状態とされる。これにより、プレイヤは、操作ボタン(C)10Cを押下すべき時点にあることを確実に認識できる。

【0037】操作ボタン(C)10Cが押下されると(S9:YES)、CPU50は、ルーレット34の指針34Bを徐々に減速させながら概ね1回転させた後に停止させ、その指針34Bが差し示す出目に応じてパケット33を傾斜させる(S10)。たとえば、パケット

33の傾き度合いが当初「0」であって、ルーレット34の出目が「+3」と出た場合には、パケット33が傾き度合い「GET」となるまで傾けられる。これにより、パケット33に収容された景品Aがメインボード30や受け口12に向かって落下し、相当数の景品を獲得することができる。もちろん、ルーレット34の出目によっては、パケット33が「GET」まで傾けられないこともあります、そうした場合には、結果として運悪く景品を獲得することができないこととなる。要するに、パケット33が傾き度合い「GET」まで傾いて景品Aを落下させるか否かは、ルーレット34の出目次第とされ、プレイヤの操作テクニックやタイミングとは全く無関係に決定されるのである。

【0038】最終的に、CPU50は、コインの投入数などに応じて連続プレイか否かを判断し(S11)、連続プレイでない場合には(S11:NO)、閉閉蓋を閉じた状態として(S12)、ゲームプレイ処理を終える。

【0039】一方、S11において、連続プレイの場合(S11:YES)、CPU50は、S4に戻って一連の処理を繰り返す。

【0040】S9において、操作ボタン(C)10Cの押下されない状態が継続し(S9:NO)、そのような状態のまま一定時間が経過すると(S13:YES)、CPU50は、ルーレット34の指針34Bを強制的に停止させた後、そのルーレット34の出目に応じてパケット33を傾斜させるべくS10に進む。もちろん、このときにも、ルーレット34の出目によっては、パケット33が傾き度合い「GET」まで傾けられないこともあります、そうした場合には、結果として運悪く景品を獲得できないこととなる。ただし、操作ボタン(C)10Cの押下されない状態が一定時間経過していない場合には(S13:NO)、S9に戻って操作ボタン(C)10Cが押下されるまで監視し続けられる。

【0041】S6において、操作ボタン(B)10Bの押下されない状態が継続し(S6:NO)、そのような状態のまま一定時間が経過すると(S14:YES)、CPU50は、操作クレーン32を自動的に解放動作させるべくS7に進む。ただし、操作ボタン(B)10Bの押下されない状態が一定時間経過していない場合には(S14:NO)、S6に戻って操作ボタン(B)10Bが押下されるまで監視し続けられる。

【0042】S4において、操作ボタン(A)10Aの押下されない状態が継続し(S4:NO)、そのような状態のまま一定時間が経過すると(S15:YES)、CPU50は、操作クレーン32を自動的にすくい取り動作させるべくS5に進む。ただし、操作ボタン(A)10Aの押下されない状態が一定時間経過していない場合には(S15:NO)、S4に戻って操作ボタン(A)10Aが押下されるまで監視し続けられる。

【0043】S2において、コインが投入されない場合(S2: NO)、CPU50は、コインが投入されるまでS1に戻ってデモンストレーション処理を実行し続ける。

【0044】したがって、上記した景品獲得ゲーム装置によれば、ゲームプレイに際して操作クレーン32をボタン操作に応じて動作させ、ターンテーブル13上の景品をメインボード30上に移し乗せたり、ブッシャー31の動きに合わせてメインボード30上の適当な場所に景品を移し乗せようとしても、その動作やタイミングに失敗することがある。そうした場合、当然ながらメインボード30から景品が全く落ちずに景品を獲得することはできない。ところが、操作クレーン32の操作後には、ルーレット34の出目(指針34B)に応じてパケット33が傾けられる可能性があるので、人為的操縦の善し悪しに関係なくある程度の確率でパケット33に収められた多数の景品を獲得するチャンスが平等に与えられ、ひいてはブレイヤの射幸心を惹起させることで、誰にでも簡単にゲームを楽しむことができる。

【0045】なお、本発明は、上記の実施形態に限定されるものではない。

【0046】たとえば、他の実施形態としては、図6に示すように、パケット33そのものは、先述した実施形態と同一としながらも、周辺部品としての目盛33Bをさらに細かくし、「0」から「5」を意味する「GET」までの傾き度合いを示すものとしても良い。そうした場合、図7に示すように、ルーレット35は、たとえば傾き度合い(「1」～「5」までの数字)と傾く方向(「L」と「R」)とを組み合わせて16分割されたルーレット盤35Aと、出目を指示する指針35Bとで構成することができる。このような構成によれば、パケット33の傾き方や動作とともに、ルーレット35の動きについてもより細やかにすらすらと操作でき、演出効果を高めることができる。

【0047】さらに他の実施形態としては、図8に示すように、メインボード30上の所定箇所に景品Aを検出するためのチェックセンサ40を埋め込み、操作クレーン32から落とされた景品Aがチェックセンサ40を介して検出された場合に限り、ルーレット34を動作させるようにしても良い。そうした場合、たとえメインボード30上から景品を落とすのに失敗しても、メインボード30上の景品Aの位置に応じてルーレット34が動作するものとされ、それに応じてパケット33が傾けられることで景品獲得の期待感を高めることができる。

【0048】また、上記実施形態では、都合3回のボタン操作が必要とされるが、他の実施形態としては、3回目に押される操作ボタン(C)10Cそのものを無くした構成でも良い。そうした場合、たとえば最初に操作ボタン(A)10Aを押下すれば、操作クレーン32のすくい取り動作に連動してルーレット34の指針34Bが

回転し始め、最後に操作ボタン(B)10Bを押下すれば、操作クレーン32の解放動作に連動してルーレット34の指針34Bが停止するように制御できる。さらに他の実施形態としては、最後に操作ボタン(B)10Bを押下せずとも、最初に操作ボタン(A)10Aを押下した時点から所定時間が経てば、ルーレット34の指針34Bが停止するように制御しても良い。このようにルーレット34の動作を2回あるいは1回のボタン操作に応じて制御するようにすれば、操作クレーン32の動きに連動してルーレット34の動きも完結するので、ゲームを行う者にとっては操作ルールが分かり易くなる。しかも、3回目のボタン操作を行う必要がないので、その分ゲーム時間を短縮することができる。

【0049】パケット33を傾斜させる際には、ブッシャー31の動きを一時的に停止させるようにしても良い。そうした場合、パケット33から落ちてきた景品Aで山積みになったブッシャー31が再び動き出す際、たくさんの景品Aを獲得できるといった期待感を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【0050】操作クレーン32は、上下左右に動くアーム部と、このアーム部に連結されたショベル部からなるが、アーム部の動き、ショベル部のすくい取り深さ、強さ、作動時間などは、管理者が自由に調整できるものとしても良い。たとえば、アーム部は、上下移動を比較的速くして左右の移動を比較的ゆっくりと丁寧に行うようにしても良い。また、ショベル部は、景品Aの大きさなどに応じて幾つかの大きさの異なる種類を交換可能に用意しておいても良い。

【0051】また、ブッシャー31についても、その往復移動量やスライド位置を管理者が自由に調整できるものとしても良い。

【0052】チャンスジェネレータとしては、ルーレット34に限ることなく、たとえばスロットマシンなどであっても良い。スロットマシンとした場合には、そのスロットマシン上に並び出した所定個数の出目が一致した場合に限り、パケット33が十分な傾き度合いをもって傾けられることとなる。

【0053】ルーレット34は、ボタン操作に伴い目押し感覚で指針34Bが止まるものとしても良い。また、ルーレット34は、機械的に動作するものに限らず、たとえば液晶ディスプレいやLEDなどを用いて所要の動きを動的に表示するものであっても良い。

【0054】景品としては、たとえば貸しメダルなどであっても良い。また、景品獲得ゲーム装置としては、操作クレーンを介することなくスライドレールに沿って貸しメダルをメインボード上に載せ置くといった、メダル落とし式のものでも良い。

【0055】1プレイごとに景品を獲得できる確率は、あらかじめ用意しておく景品の額などに応じて変動するものとしても良い。景品獲得の確率を変動させる際に

は、ブッシャー31の往復移動量や操作クレーン32の動作、さらにはルーレット34の出目がどのようにでるか機械的あるいは電気的に調整されることとなる。

【0056】その他、部品のかたちや寸法、配置箇所などについては、設計仕様に応じて適宜変更することができるの言うまでもない。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る景品獲得ゲーム装置の外観図である。

【図2】パケットとその周辺部品を説明するための説明図である。

【図3】ルーレットを概念的に説明するための説明図である。

【図4】図1に示す景品獲得ゲーム装置の回路ブロック図である。

【図5】ゲームプレイ処理の動作手順を示すフローチャートである。

【図6】他の実施形態に係るパケットとその周辺部品を説明するための説明図である。

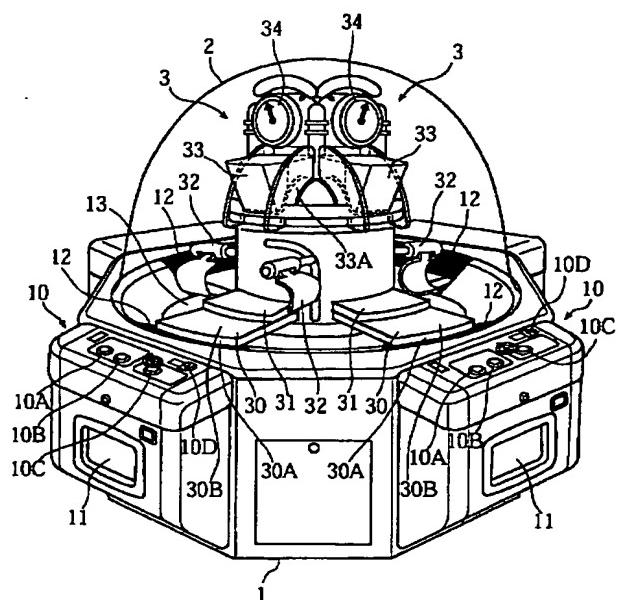
【図7】他の実施形態に係るルーレットを説明するための説明図である。

【図8】他の実施形態に係るメインボード付近を説明するための説明図である。

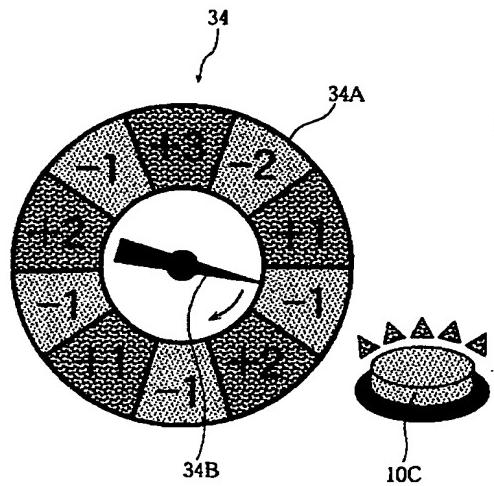
【符号の説明】

- | | |
|----|---------|
| 1 | 機台 |
| 2 | 透明ケース |
| 3 | ゲームシステム |
| 10 | 操作部 |
| 11 | 景品取り出し口 |
| 12 | 受け口 |
| 13 | ターンテーブル |
| 30 | メインボード |
| 31 | ブッシャー |
| 32 | 操作クレーン |
| 33 | パケット |
| 34 | ルーレット |
| A | 景品 |

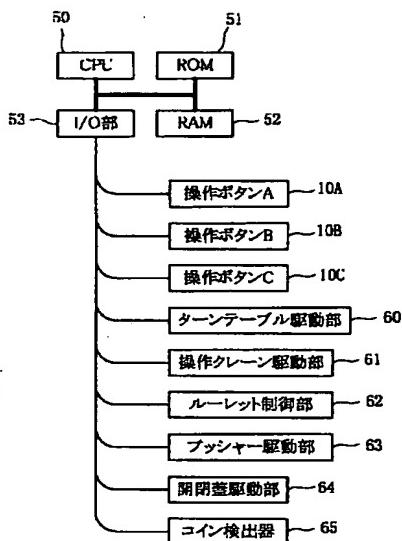
【図1】



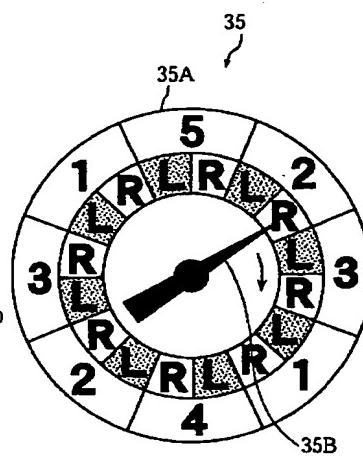
【図3】



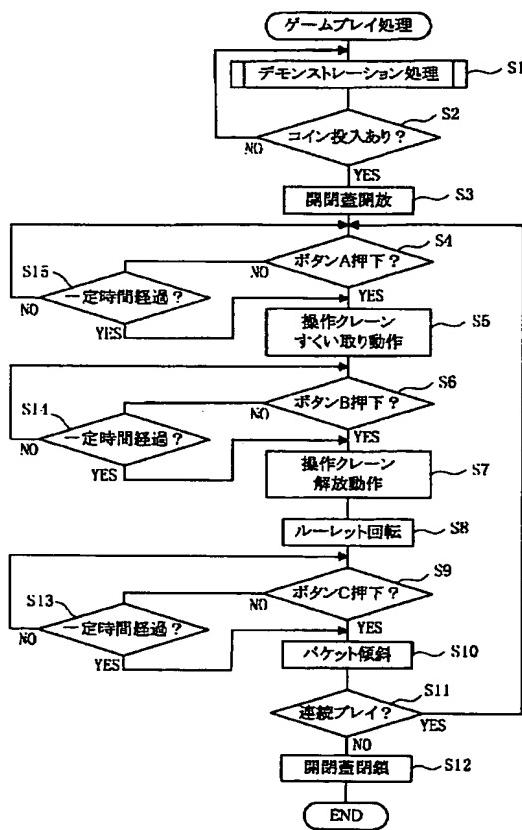
【図4】



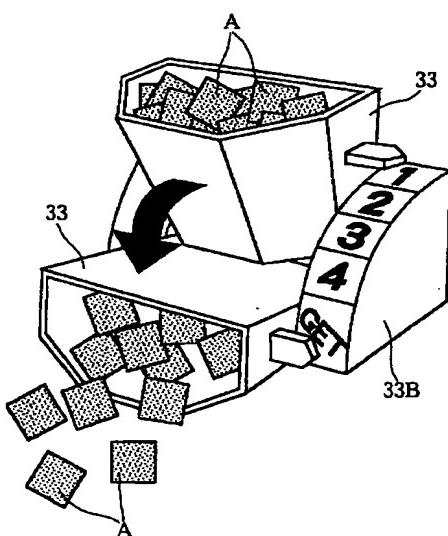
【図7】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

(72) 発明者 三好 正樹

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3
号 株式会社カブコン内